

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ialah upaya yang ditujukan untuk memudahkan proses belajar pada siswa, selanjutnya pembelajaran dijelaskan sebagai interaksi antara siswa dengan guru dan materi pembelajaran dalam lingkungan belajar (Hanafy, 2014). Pembelajaran merupakan tahapan aktivitas antara pendidik dan murid pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ditandai dengan interaksi edukatif yaitu interaksi dalam memahami tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran. Pembelajaran matematika ialah salah satu pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran matematika diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar dari kelas I-VI, untuk membekali dan melatih siswa untuk dapat berpikir dengan logis, kritis, sistematis, analitis, serta kolaboratif (Indaryati, 2015: 84). Dalam Pembelajaran matematika kemampuan siswa diasah melalui penyelesaian soal yang ada. Sehingga siswa mampu meningkatkan kompetensinya dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Karena dengan adanya pembelajaran matematika pada Sekolah Dasar mengajarkan siswa untuk menguasai kemampuan menyelesaikan masalah sehingga memberikan dampak kepada siswa dalam beradaptasi dengan lingkungan masyarakat secara luas.

Kemampuan pemecahan masalah sering muncul dalam materi kecepatan dan debit kelas 5. Pada materi ini siswa dihadapkan dengan permasalahan yang berbentuk soal cerita maupun dengan ilustrasi gambar, dimana siswa dilatih untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan menggunakan rumus-rumus matematika yang ada. Materi kecepatan dan debit merupakan materi yang

membahas tentang pengukuran. Kemampuan dalam menghitung kecepatan dan debit menggunakan rumus, menuntut siswa untuk berpikir kritis, gigih, dan teliti untuk memecahkan permasalahan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sebelumnya (Natatama, 2020). Untuk menunjang pemahaman siswa, dibutuhkan juga media pembelajaran yang mendukung.

Dalam penerapannya media pembelajaran memberikan peranan penting ketika proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi dalam kondisi riilnya media pembelajaran masih sangat terbatas dan tidak bervariasi. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung kemampuan siswa untuk memahami materi. Menurut Yusuf Hadi Miarso dalam (Nurrita, 2018) berpendapat “media pembelajaran ialah segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan pesan yang dapat pula menggugah perasaan, pikiran, serta kemauan siswa untuk belajar sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar yang terkendali, disengaja, serta memiliki tujuan”. Fitriana (2018) menjelaskan “media pembelajaran ialah alat penunjang yang dapat guru gunakan untuk menyalurkan informasi agar bisa diterima dengan baik”. Sehingga bisa disimpulkan media pembelajaran mempunyai tujuan sebagai alat bantu membantu siswa pada kegiatan pembelajaran serta bisa merangsang siswa untuk memicu kemauan belajar siswa yang bisa mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Mengacu pada hasil wawancara bersama wali kelas V SDN 2 Sumberpucung yaitu Ibu Devi Verdiana Putri, S.Pd selaku wali kelas V pada tanggal 14 November 2022, dijelaskan bahwa selama pembelajaran, media yang sering digunakan berupa media visual, gambar yang diprint, karena menurut beliau media tersebut mudah dibuat dan mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Mengingat karena keterbatasan waktu yang tersedia sehingga membuat guru hanya menggunakan media pembelajaran yang mudah dibuat. Media pembelajaran untuk pembelajaran matematika memang sudah ada yaitu berupa gambar visual, akan tetapi media tersebut tidak tahan lama, sehingga hanya bisa dipakai sekali. Selain itu juga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton yang berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang akan disampaikan dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari hasil wawancara, keterbatasan media yang digunakan guru menjadi kendala bagi siswa, selain itu adapun hal yang menjadi keputusan penelitian dilakukan pada subjek kelas V khususnya pada materi kecepatan dan debit, pembelajaran matematika, karena adanya permasalahan yang ditemukan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu dari 20 siswa, ada 12 siswa yang masih belum memahami materi kecepatan dan debit, ditinjau dari evaluasi yang telah diberikan oleh guru sehingga masih banyak siswa yang belum memahami materi kecepatan dan debit pada pembelajaran matematika, siswa yang belum bisa memecahkan soal kecepatan dan debit yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih berperan aktif pada proses pembelajaran, membuat pembelajaran tidak lagi monoton, memotivasi siswa dalam memacu kemauan belajar siswa yang dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Merujuk pada penjelasan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan konsep belajar sambil bermain, menggabungkan permainan ludo dengan materi matematika kelas V kecepatan dan debit. Media pembelajaran DOKEBI

dikembangkan dengan tujuan untuk membantu pemahaman siswa kelas V pada materi kecepatan dan debit. Permainan ludo dipilih karena untuk lebih memperkenalkan kepada siswa bahwa permainan papan tradisional tidak hanya ular tangga dan monopoli saja akan tetapi ada juga permainan yang bernama ludo. Media DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit) terbuat dari bahan triplek kayu sehingga membuat media tersebut tahan lama, didesain semenarik mungkin untuk dimainkan serta digunakan dalam pembelajaran matematika kecepatan dan debit. Keunggulan media pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit) ini membuat siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran selain itu media pembelajaran DOKEBI dilengkapi dengan adanya pemaparan materi dan latihan soal yang bisa dikerjakan sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan penggunaan media permainan ludo berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut diantaranya ialah penelitian Andita Rahmawati, tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 3 Semarang". Dalam penelitian ini mengembangkan media dengan menggunakan permainan ludo yang dimodifikasi dan dikombinasikan dengan materi rumah adat kelas IV. Penelitian ini menunjukkan media permainan ludo bisa memudahkan siswa memahami materi mengenai rumah adat melalui cara yang menyenangkan. Media ini mendapat penilaian dari ahli media sebesar 91,67% dengan rincian aspek pemakaian dan interaktifitas mendapat nilai sebesar 100%, serta 75% untuk aspek tampilan. Media ini mendapat penilaian dari ahli materi sebesar 91,67% dengan rincian 100% untuk

aspek kesesuaian materi dan 80% untuk aspek kesesuaian media dengan materi. Didapatkan hasil angket tanggapan siswa dan guru sebesar 97,5% dan 100% yang terkategori sangat layak.

Menurut Ifrianti (2015) Metode belajar sambil bermain merupakan metode yang cocok digunakan bagi guru untuk bisa meningkatkan pembelajaran pada aspek psikomotorik, kognitif, serta afektif. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan metode belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan tradisional ludo yang digabungkan dengan materi matematika kelas 5 yaitu kecepatan dan debit. Sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih berperan aktif agar tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Ludo ialah permainan yang berasal dari India yang telah ada sejak abad ke-6. Ludo memiliki 4 sisi yang diisi oleh 4 pemain, serta membutuhkan pion dan dadu. Untuk pion dalam permainan ludo dibagi menjadi 4 warna yang berbeda dengan masing-masing pemain memegang 4 buah pion. Penggunaan permainan pada pembelajaran, dapat membuat siswa tertarik sehingga mereka akan lebih aktif selama pembelajaran. Permainan Ludo dapat membantu siswa untuk lebih aktif berfikir kritis karena permainan ini memerlukan ketelitian dalam bermain, serta dalam permainan ini siswa dilatih agar bisa mempunyai tanggung jawab pada tugas yang mereka terima.

Penelitian ini penting dilakukan karena media pembelajaran berperan penting untuk memberikan motivasi belajar serta minat belajar siswa pada jenjang Sekolah Dasar. Siswa juga lebih suka dengan pembelajaran yang dimana siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi langsung di dalamnya, oleh sebab itu

penelitian mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul penelitian yaitu “ Pengembangan Media Pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini ialah :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit) pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit) pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit) pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit) pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Mengacu pada rumusan masalah serta tujuan penelitian yakni untuk mengetahui hasil-hasil pengembangan media pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit) pada pembelajaran matematika kelas V SD. Berikut merupakan spesifikasi produk yang diharapkan :

1. Konten (Isi)

Media pembelajaran DOKEBI yang akan dikembangkan merupakan permainan edukatif yang menjadi media pembelajaran yang ditujukan kepada siswa kelas V. Media pembelajaran DOKEBI yang dirancang sesuai dengan materi

pembelajaran yang terfokus pada muatan pembelajaran matematika materi kecepatan dan debit, sub materi kecepatan. Media pembelajaran DOKEBI ini memiliki konsep belajar sambil bermain sehingga bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pada media pembelajaran DOKEBI ini terdapat 2 buah kartu yang bernama kartu tantangan dan kartu pertanyaan, kartu-kartu tersebut memiliki konten yaitu pada kartu tantangan terdapat soal yang berkaitan dengan konversi satuan panjang dan waktu, sedangkan pada kartu pertanyaan memiliki konten berupa soal-soal yang berkaitan dengan menghitung jarak, kecepatan dan waktu. Dalam media pembelajaran DOKEBI sudah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran yang ada pada tabel dibawah :

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran

Materi	Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pengukuran	Pada Akhir Fase C, Peserta didik dapat menghitung luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran) serta gabungannya, menghitung luas permukaan dan volume kubus dan balok serta gabungannya. Peserta didik juga dapat menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda terkait dengan kecepatan dan debit serta menggunakan satuannya.	Peserta didik dapat menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda terkait dengan kecepatan dan debit serta menggunakan satuannya	<p>Peserta didik mampu menjelaskan pengertian jarak, kecepatan dan waktu dengan benar</p> <p>Peserta didik mampu menguraikan cara menghitung jarak, waktu, serta kecepatan dengan benar</p> <p>Peserta didik mampu menganalisis konversi satuan jarak, waktu, serta kecepatan dengan benar</p>

2. Konstruk (Tampilan)

Media pembelajaran DOKEBI pada penelitian ini terbuat dari bahan triplek. Papan pada DOKEBI berbentuk seperti papan catur yang dapat dilipat sehingga memiliki ruang untuk menyimpan komponen permainan ludo seperti :

a. Kartu soal terdiri atas 2 jenis soal yaitu kartu pertanyaan dan kartu tantangan.

Pada kartu pertanyaan berisi soal yang berhubungan dengan materi kecepatan, sedangkan kartu tantangan berisi soal yang berkaitan dengan konversi satuan-satuan yang ada dalam materi jarak, waktu dan kecepatan. Soal-soal tersebut dikerjakan secara berkelompok, apabila kelompok tersebut menjawab dengan benar maka diberikan poin. Poin yang telah dikumpulkan dari menjawab soal-soal tersebut akan diakumulasikan diakhir permainan.

b. 1 buah Dadu berbentuk kubus yang terbuat dari plastik.

c. Pion yang berjumlah 16 (4 pion warna merah, 4 pion warna kuning, 4 pion warna biru dan 4 pion warna hijau) terbuat dari plastik.

d. Lembar Panduan Penggunaan Media Pembelajaran berisi aturan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran.

e. Papan Permainan Ludo dibuat dari papan triplek yang memiliki ukuran 50 x 50 cm yang didalamnya memuat komponen-komponen media berupa pion, dadu, kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan buku panduan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena bisa memberi berbagai manfaat sebagai berikut :

1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini bisa memperkaya pengetahuan mengenai media pembelajaran berupa pengembangan media DOKEBI (ludo kecepatan dan debit) pada pembelajaran matematika kelas V SD.
- b. Dapat berperan pada bidang pendidikan, terutama pada pengembangan media pembelajaran.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan media pembelajaran DOKEBI ini diharapkan agar siswa mampu lebih berperan aktif selama pembelajaran berlangsung dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak pada pemahaman siswa untuk lebih teliti dan cermat dalam memahami materi

b. Bagi Guru

Media pembelajaran DOKEBI diharapkan bisa mempermudah guru untuk melaksanakan proses pembelajaran serta menuntun siswa untuk dapat membangun pengetahuan dan pemahaman.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah sehingga pembelajaran lebih berkualitas, dan menambah variasi media pembelajaran.

d. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan pedoman dan pengembangan dalam mengelola pembelajaran pada lembaga pendidikan yang ia pimpin.

e. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat memperoleh wawasan yang lebih luas terkait pengembangan media pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar serta menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.

f. Bagi Peneliti lain

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya dan mengembangkan penelitian ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Siswa memahami satuan dasar ukuran panjang dan waktu
- b. Sekolah menggunakan kurikulum merdeka

2. Keterbatasan

- a. Pengembangan media yang digunakan ialah media yang digunakan pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar.
- b. Materi yang digunakan terbatas pada materi kecepatan dan debit.
- c. Uji coba hanya dilaksanakan di SDN 2 Sumberpucung, apabila penelitian selanjutnya ingin mengembangkan media pembelajaran DOKEBI lebih lanjut, maka diharuskan pada subjek penelitian memiliki karakteristik serta permasalahan yang sama dengan siswa Kelas V SDN 2 Sumberpucung.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan pesan yang dapat pula menggugah perasaan, pikiran, serta kemauan siswa untuk belajar sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar yang terkendali, disengaja, serta memiliki tujuan
2. Media Pembelajaran Ludo merupakan media berupa permainan yang dapat dimainkan oleh sekurang-kurangnya 2 orang yang dikombinasikan dengan muatan pembelajaran.
3. Permainan Ludo ialah permainan papan yang berasal dari India dan telah ada sejak abad ke-6. Ludo dimainkan oleh 4 orang serta membutuhkan pion dan dadu. Pion dalam permainan ludo dibagi menjadi 4 warna yang berbeda dengan masing-masing pemain memegang 4 buah pion.

